


*Познавательные
игры на уроках
немецкого языка в
начальной школе*



Игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох.


Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела.

Один из ведущих современных российских психологов Роберт Семенович Немов в учебнике по психологии определяет игру как « вид деятельности, выполняющий две функции: психологическое развитие человека и его отдыха».

Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения.

Антон Семенович Макаренко считал, что игра обеспечивает высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности.

В игре особенно полно и, порой неожиданно, проявляются способности ребёнка.




Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения и эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятие решения, желание работать. Игра обостряет мыслительную деятельность играющих. В игре все равны.

Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый ученик может стать первым в игре.

Чувство равенства, атмосфера радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения.

Незаметно усваивается языковой материал и возникает чувство удовлетворения.



В книге Ефима Израилевича Пассова «Урок иностранного языка в школе» следующее определение игры: «...Игра – это:

- 1) деятельность (в нашем случае – речевая);
- 2) мотивированность, отсутствие принуждения;
- 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- 5) развитие психических функций и способностей;
- 6) «учение с увлечением».

В своей работе Е.И.Пассов также определяет **основные цели** использования игры на уроках иностранного языка:

- 1) формирование определённых навыков;
- 2) развитие определённых речевых умений;
- 3) обучение умению общаться;
- 4) развитие необходимых способностей и психических функций;
- 5) познание;
- 6) запоминание речевого материала.



Игры способствуют выполнению важных методических задач:

- а) создание психологической готовности к речевому общению;
- б) обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- в) тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативно-спонтанной речи вообще.

Выделяют следующие виды игр:

- а) подготовительные (грамматические, лексические, фонетические, орфографические);
- б) творческие.

Подготовительные игры используются в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления.

Творческие игры обладают способностью дальнейшего развития речевых навыков и умений.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависит от ряда факторов:

- а) подготовки учащихся;
- б) изучаемого материала;
- в) конкретных целей и условий урока.



Цель подготовительных игр - формирование речевых навыков:

— грамматические игры способствуют употреблению учащимися речевых образцов, содержащих определенную грамматическую трудность, создают ситуацию для употребления данного речевого образца, развивают речевую активность и самостоятельность учащихся;

— лексические игры тренируют учащихся употреблять лексику в ситуациях приближенных к естественной обстановке, активизируют речемыслительную деятельность учащихся, развивают речевую реакцию, знакомят учащихся с сочетаемостью слова;

— фонетические игры тренируют учащихся в произношении иностранных звуков, громко, отчетливо читать стихотворения.

— орфографические игры направлены на упражнения в написании немецких слов.



Цель творческих игр - развитие речевых умений:

— аудитивные игры — могут помочь в достижении следующих целей аудирования:

- а) научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- б) научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- в) научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;
- г) развивать слуховую память учащихся;
- д) развивать слуховую реакцию.

Ряд аудитивных игр целесообразно проводить с помощью магнитофона. Важно что бы магнитофонная запись и речь учителя звучали в естественном темпе и предъявлялись однократно. В противном случае они потеряют смысл.

Речевые игры имеют следующие задачи:

- а) научить учащихся умению выражать мысли в их логической последовательности;
- б) научить учащихся практически и творчески получать и применять полученные речевые навыки, обучать учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.



Примеры игр

«Какое слово звучит?».

Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Учитель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны найти в списке слов произнесенные учителем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

«Цветик-семицветик»

Речевая задача: развитие умения называть цвета предметов. Заранее готовится ромашка со съёмными разноцветными лепестками. (Её можно приготовить на магнитной доске). Школьники друг за другом называют цвета лепестков. Если ученик ошибся, всё возвращается и игра начинается сначала.

«Построй домик»

Мы поможем построить красивые яркие домики для Винни-Пуха и Карлсона. Ученики по очереди укладывают “кирпичики” (кубики) при этом, называя их цвета. Если ученик допустил ошибку, он лишается права положить свой “кирпичик”.

«Любимые герои сказок»

Оборудование: картинки, на которых изображены персонажи сказок или куклы. Дети смогут их увидеть, если отгадают, кто они. учащиеся по очереди описывают героев разных сказок.

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.
Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

Например: g.t, schle.ht.

«Слово».

Цель: активизация изученной лексики.

Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Учитель произносит слово; обучаемые, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово. Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко.

«Озвучивание картинки».

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки.

«Рассказ по рисунку».

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы, характеризующие ее хозяина. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты.

«Запомните предметы».

Цель: запоминание и контроль лексики.

Разложить предметы на столе на 1-2 минуты. Затем накрыть бумагой и записать название предметов, которые запомнили.

«Комментатор»

Наглядные средства: конверты, картинки.

Ход игры: ученик выбирает конверт, вытаскивает картинку, смотрит и отвечает на заданные учителем вопросы.

«Снежный ком»

Наглядные средства: мягкая игрушка-заяц.

Ход игры: один из учащихся берет в руки игрушку, называя тот вид спорта, в который он любит играть. Затем он передает зайца другому учащемуся, который, в свою очередь, должен повторить предложение предыдущего и добавить свое слово.

Ich spiele Fußball gern. Und du?

Ich spiele Fußball gern. Ich spiele Eishockey gern. Und du?

"Пантомима"

Ход игры: по мимике, пантомимическим действиям учащиеся догадываются и называют, какой вид спорта или действия любит их одноклассник.

"Хвастунишка"

Ход игры: два участника становятся напротив друг друга и хвастаются, во что они любят играть/могут играть, не повторяя друг друга.

«Украсть ёлочку»

Цель игры: отработать умение детей называть цвета по-немецки.

Нужно вырезать из картона ёлку. На ветки ёлки наклеить зелёные кружочки из цветной бумаги; к ним будут крепиться шары.

«Разберём портфель»

Учитель (или ученик, ведущий игру) готовит набор предметов, которые могут находиться в портфеле. Ученики по очереди отвечают, перечисляя школьные принадлежности.

«Угадай-ка!»

Учитель (или ученик, ведущий игру) задумывает какое-либо слово и рисует на доске столько квадратиков, сколько букв в этом слове. Все участники игры по очереди задают вопросы о буквах, составляющих это слово. Если буква угадана, ведущий вписывает её в соответствующий квадратик. Угадавший слово становится ведущим.

«Отгадай слово».

Каждый игрок получает карточку со словами, которое он никому не показывает. В форме пантомимы он пытается объяснить, что за слово написано на карточке. Очень хорошо использовать эту игру при повторении глаголов.

Игры для аудирования

1. Учащиеся рисуют на листе бумаги квадрат из 9 полей и записывают 9 любых чисел от 0 до 20 в каждую клетку, например:

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 9 | 2 |
| 3 | 5 | 7 |
| 8 | 1 | 6 |

Учитель называет числа от 0 до 20 в произвольной последовательности. Если ученик слышит «свое» число, он зачёркивает её на своём листе. Выигрывает тот, кто первым зачёркнёт все числа.

«Memory».

Детям раздаются карточки с числами, например от 3 до 7, но у одних числа написаны цифрами, а у других эти же числа написаны прописью. Задача учеников – найти свою пару. Те, кто нашли первыми друг друга, - выигрывают.

«Какая команда быстрее?».

Группа делится на две команды. На доске две колонки чисел, например:

| | |
|---|---|
| 1 | 5 |
| 2 | 6 |
| 3 | 7 |
| 4 | 8 |
| 5 | 9 |

Каждая команда пишет наперегонки рядом эти числа прописью. Затем команды проверяют друг у друга правильность написания. Выигрывает команда, допустившая меньше всего ошибок.